

Jogos de matriz africana: percepção, experiências, e práticas no Pibid

Ledimar Brianezi; Rogério de A. Gemeinder; Alan N. Prado
Breno C. dos Santos; Cândido P. da Silva Netto; Guilherme de S. Silva
Hadrielly K. S. e Silva; Joabe T. de Andrade; Keila T. Santos
Leonilda B. G. da Silva; Lucas E. Delfino; Lucas W. de O. Santos
Thaíssa P. Laray; Victor G. Franco; Willian V. Espinosa

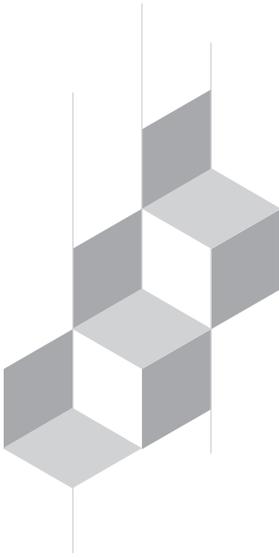
Como citar: BRIANEZI, L. et al. Jogos de matriz africana: percepção, experiências, e práticas no Pibid. *In* : SHÄFFER, A. M. M.; KELLER-FRANCO, E.; SALES, G. G. P. S.; CASTRO, R. M. **Experiências docentes** : projetos formativos no Pibid e Residência Pedagógica. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2023. p.151-162 DOI: <https://doi.org/10.36311/2023.978-65-5954-322-8.p152-162>



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).



CAPÍTULO 10

Jogos de matriz africana: percepção, experiências e práticas no Pibid

Ledimar Brianezi

Rogério de A. Gemeinder

Alan N. Prado

Breno C. dos Santos

Cândido P. da Silva Netto

Guilherme de S. Silva

Hadrielly K. S. e Silva

Joabe T. de Andrade

Keila T. Santos

Leonilda B. G. da Silva

Lucas E. Delfino

Lucas W. de O. Santos

Thaíssa P. Laray

Victor G. Franco

Willian V. Espinosa

No Brasil vivemos em uma sociedade composta por uma ampla diversidade de pessoas, as quais possuem etnias, gêneros, idade e culturas diversas, e por vezes a relação entre tais nem sempre é agradável e/ou respeitável (MARANHÃO, 2009); referimo-nos especificamente ao negro e à cultura afro-brasileira, um povo que teve parte ativa na colonização brasileira e ainda o tem, pois foram culturas passadas de pai para filho. Sabe-se que esse grupo nem sempre é bem visto, recebido e respeitado e, por diversas vezes, o negro tem sido discriminado direta ou indiretamente na sociedade em que vive. Alguns se tornam alvo de preconceitos, exclusões e frequentes humilhações na sociedade da qual fazem parte.

Compreendendo a importância da inclusão da cultura afro-brasileira no Brasil, foi sancionada a Lei nº 10.639/2003 no ano de 2003, que impõe a obrigatoriedade do ensino de história e cultura afro-brasileira dentro das escolas nas disciplinas já presentes na grade curricular, objetivando incluir essa cultura para alunos do ensino fundamental e médio. Foi essa mesma lei que estabeleceu o dia 20 de novembro como o dia nacional da consciência negra.

Segundo Tavares (apud MARANHÃO, 2009, p. 11),

o corpo coexistiu e coexiste como dispositivo de poder, de identidade e de linguagem transparente em seu cotidiano. Nesses grupos, não obstante a presença da comunicação verbal, foi pela comunicação não verbal que se realizou a construção de estratégias que transgrediram, pela via do lúdico, os rigorosos grilhões do cotidiano do colonialismo europeu.

Ou seja, o corpo era utilizado como meio de comunicação através da ludicidade no cotidiano dos africanos trazidos para o Brasil. Pereira, Gonçalves Júnior e Silva (2009) perceberam uma lacuna no cumprimento da lei, que diz ser obrigatória a ministração de aulas com conteúdo africano, principalmente nas aulas de educação física, pois não havia espaço nas aulas regulares para ministrar esse conteúdo.

O que os jogos e brincadeiras representam na cultura africana

O tema “jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais e de origem africana” tem como objetivo resgatar com os alunos a influência étnica das nossas brincadeiras e aprofundar o assunto, uma vez que estão se perdendo com o passar do tempo. Segundo Cascudo e Kishimoto (apud TRINQUINALIA; SOUZA, 2010, p. 8):

os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração em geração.

É função da disciplina de educação física fazer o resgate da teoria e da prática dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais e de herança africana, as quais antigamente eram transferidas de geração em geração e que na atualidade são pouco praticadas pelas crianças, principalmente aquelas que residem em zonas urbanas. Conforme Ramos e Weiduschat (2002, p. 2):

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes desde os povos mais antigos; através desses, as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, sendo capazes de enfrentar desafios e construir um lugar melhor para viverem.

A tecnologia está ocupando um espaço significativamente grande na rotina das crianças, levando-as ao sedentarismo e a atividades passivas e contemplativas, ausentes de movimento corporal, o que pode se tornar algo perigoso. Resgatar os jogos e brincadeiras tradicionais e de origem africana é importante para incentivar as crianças a brincarem mais, a desenvolverem habilidades motoras e capacidade de se socializarem com outras crianças de culturas, cores e classes sociais diversas. Corroborando essa ideia, Maranhão (2009) afirma que a maneira como educamos nossos filhos, os valores aprendidos e estabelecidos desde a infância e a convivência com pessoas de culturas e etnias diversas são os alicerces que vão influenciar as crianças na maneira de pensar, respeitar outras pessoas e se posicionar em relação a elas.

Neste sentido, apresentamos abaixo diversos jogos e brincadeiras de matriz africana para que possam ser trabalhados e explorados no ambiente escolar.

Título do jogo: Mancala ou Makala

Materiais necessários: você vai precisar de uma placa de mancala feita a mão, que é composta por duas fileiras de seis furos ou poços. Se não tiver a placa pode-se usar uma caixa de ovos, ou até mesmo fazer buracos na terra. Irá precisar também de pedras, sementes ou feijões para colocar nos furos.

Local de realização: o jogo pode ser realizado em qualquer lugar, desde que você tenha um tabuleiro, seja ele feito a mão, na terra ou até mesmo desenhado em algum lugar, e que tenha as pedrinhas também.

Posição inicial: os jogadores deverão estar um de frente para o outro com o tabuleiro na posição horizontal; o jogo é para apenas dois jogadores por vez.

Desenvolvimento (regras): o jogo começa normalmente com quatro pedras em cada buraco. Sua jogada consiste em escolher um buraco, retirar suas fichas e distribuí-las pelos outros buracos, uma por buraco, no sentido anti-horário (em algumas versões do jogo, no sentido horário). Quando você passa por sua mancala, você deixa uma pedra nela como se fosse um buraco normal. Mas você deve pular a mancala do adversário. Se a última pedra distribuída cair na sua própria mancala, você joga de novo. E se ela cair em um dos seus buracos e ele estiver vazio, você leva para sua mancala não apenas essa pedra, mas todas as pedras que estiverem no buraco adversário exatamente oposto. Quando os seis buracos de um jogador estão vazios, o adversário coloca todas as pedras que estiverem na metade do tabuleiro em sua mancala. Somam-se então as pedras, e quem tiver mais, vence.

Encerramento: vence o jogo quem tiver mais pedras.

Disponível em: <https://bit.ly/3dapwPc>. Acesso em: 03 out. 2022..

Título do jogo: Labirinto de Moçambique

Materiais necessários: chão, qualquer coisa que dê para fazer o desenho de um labirinto no chão e se não puder utilizar o chão para desenhar, pode-se usar papelão ou cartolina.

Local de realização: o jogo pode ser realizado em qualquer lugar que dê para desenhar um labirinto no chão. Caso não tenha um chão que se possa desenhar, pode-se fazer em um papelão ou cartolina e coloque no chão.

Posição inicial: os jogadores iniciam o jogo na primeira extremidade do desenho, devem estar um de frente para o outro para tirarem par ou ímpar.

Desenvolvimento (regras): para seguir em frente, tira-se par ou ímpar repetidas vezes; toda vez que um jogador ganhar ele segue para a extremidade à frente; uma opção também é de os jogadores tirarem papel, pedra, tesoura ao invés do par ou ímpar.

Encerramento: vence o jogo o jogador que chegar à última extremidade primeiro.

Disponível em: <https://bit.ly/3CsCs08>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Pegue a cauda

Material necessário: algo bem simples como uma camiseta, colete ou até mesmo um pano de prato.

Local de realização: o jogo pode ser realizado em áreas que contenham espaços para a locomoção das crianças, ou seja, quadras, pátios, dentre outros.

Posição inicial: os jogadores se posicionam em filas para a distribuição do material a ser utilizado. As equipes devem ser posicionadas à lateral de seu oponente para que o jogo possa ser iniciado.

Desenvolvimento (regras): cada equipe forma uma fila segurando pelo ombro ou cintura. O último jogador coloca um lenço no bolso ou cinto. A primeira pessoa na linha comanda a equipe na perseguição e tenta pegar uma “cauda” de outra equipe.

Encerramento: ganha quem pegar mais lenços. Se houver apenas duas equipes, vence quem pegar primeiro.

Disponível em: <https://bit.ly/3dby9cc>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Queah

Materiais necessários: um tabuleiro e dez peças para cada jogador.

Local de realização: poderá ser realizado em qualquer lugar desde que tenha o tabuleiro e as peças, podendo usar pedras e até o chão com terra para desenhar o tabuleiro, caso necessário.

Posição inicial: os jogadores ficarão de frente um para o outro com o tabuleiro entre eles e apenas dois jogadores por vez podem jogar. A idade recomendada para se jogar é a partir dos 6 anos.

Desenvolvimento (regras): peças se movem ortogonalmente ao longo destas placas de quadrados inclinados ou diagonais. Outra característica única é que cada jogador deve ter quatro (e só quatro) peças no tabuleiro. A peça capturada de cada jogador é reabastecida no início de seu próximo turno com um pedaço de sua reserva (a não ser, claro, que o jogador não tenha mais peças para reabastecer).

Encerramento: o jogo é finalizado quando acabam todas as peças do adversário.

Disponível em: <https://bit.ly/3Gcauoj>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Shisima

Materiais necessários: um tabuleiro e seis peças.

Local de realização: poderá ser realizado em qualquer lugar desde que tenha o tabuleiro e as peças, podendo usar pedras e desenhar o tabuleiro no chão.

Posição inicial: os jogadores ficarão de frente um para o outro com o tabuleiro entre eles, e apenas dois jogadores por vez podem jogar.

Desenvolvimento (regras): coloque as peças no tabuleiro. Os jogadores revezam-se, movimentando suas peças um espaço na linha até o próximo ponto vazio. Seguem revezando-se, movimentando uma ficha por vez. O jogador pode entrar no centro, na shisima, a qualquer momento. Não é permitido saltar por cima de uma peça. Cada jogador tenta colocar as três peças que lhe pertencem em linha reta. A linha tem que passar pela shisima. Há quatro maneiras diferentes de fazer uma linha.

Encerramento: o primeiro a colocar as três peças em linha reta é o vencedor. Se a mesma sequência de movimentos for repetida três vezes, o jogo acaba empatado, isto é, não há vencedor nem perdedor. É hora de começar uma nova partida. Os jogadores devem revezar-se para iniciá-la.

Disponível em: <https://bit.ly/3delJPI>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Mamba

Material necessário: tênis para os participantes.

Local de realização: quadra de esportes, salão ou pátio. Pode ser realizado em qualquer ambiente aberto que facilite a movimentação dos participantes.

Posição inicial: a brincadeira inicia-se com um pegador, que, no caso, é a “mamba”.

Desenvolvimento: a “mamba” deve sair correndo atrás das pessoas para que se juntem a ela, formando uma fila indiana atrás da pessoa que é a “mamba” (semelhante ao pega-corrente), mas neste caso somente a “mamba” pode “pegar”. Caso estejam encontrando dificuldades para completar a “mamba”, pode-se criar uma alteração na regra para que as pessoas que encostarem em parte da mamba também fiquem pegas; enquanto a brincadeira ocorre, pode-se inventar uma música para que seja a música da mamba.

Encerramento: a brincadeira se encerra quando todos forem pegos.

Disponível em: <https://bit.ly/3Dhw6hp>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Ampe

Material necessário: papel e lápis (ou caneta)

Local de realização: quadra de esportes, salão ou pátio. Pode ser realizado em qualquer ambiente aberto que facilite a movimentação dos participantes.

Título do jogo: Ampe

Posição inicial: é feito um círculo com os participantes voltados ao centro do mesmo.

Desenvolvimento: escolha alguém para ser o líder. O líder deve ficar próximo a quem o desafia em postura de oposição (frente a frente). O líder deve pular e bater palma sinalizando que vai desafiar, em seguida pula novamente e joga uma das pernas para frente; caso o desafiante levante a perna oposta ao líder, o líder anota um ponto e passa para o próximo desafiante; caso o desafiante levante a mesma perna do líder, soma-se um ponto ao desafiante, e o líder passa para o próximo oponente.

Encerramento: a rodada encerra-se quando todos tiverem desafiado o líder. Pode-se fazer uma nova rodada com o mesmo líder ou trocar o líder para a próxima rodada. Dependendo do número de participantes, a brincadeira torna-se lúdica e os vencedores acabam por passar despercebidos.

Disponível em: <https://bit.ly/3diQ7ta>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Umphuco

Material necessário: pedras de diferentes tamanhos.

Local de realização: espaço aberto.

Posição inicial: em duplas, um em frente ao outro.

Desenvolvimento: algumas pedras são colocadas em um buraco raso. Cada jogador tem uma pedra pelo menos três vezes maior do que as pedras colocadas no buraco e com esta ele tenta tirar as pedras menores do buraco. Um por um, cada jogador lança a pedra maior no buraco e recolhe as pedras menores que saíram do buraco.

Encerramento: o jogador que tiver mais pedras ganha.

Disponível em: <https://bit.ly/2ZMgbtF>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Acompanhe os pés

Materiais utilizados: não são necessários materiais.

Local de realização: a atividade pode ser realizada em qualquer lugar, desde que tenha espaço para uma roda.

Posição inicial: Os jogadores devem estar em roda, com espaço no meio para que seja possível realizar os passos.

Desenvolvimento: Com origem no Zaire, a brincadeira é uma ótima opção para trabalhar a memória das crianças. Para brincar elas devem formar um círculo enquanto o líder canta e bate palma. Em um determinado momento, ele para na frente de uma criança e faz um tipo de dança. Se ela conseguir imitar os passos será o próximo líder. Se não, este escolherá outra pessoa e novamente fará a dança, até que o novo líder seja definido.

Encerramento: A brincadeira dura o tempo estipulado pelo professor, ou até que as crianças se mostrem cansadas. Não tem vencedor, pois a cada rodada há um novo líder.

Disponível em: <https://bit.ly/3DhRW4c>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Meu querido bebê (Nigéria)

Materiais necessário: giz para riscar o chão ou caneta e papel grande.

Local de realização: pode ser realizado em qualquer lugar, desde que tenha lugar para desenhar.

Posição inicial: os jogadores devem estar em grupos e espalhados para que seja mais difícil descobrir quem está desenhado.

Desenvolvimento: um jogador é escolhido e deve ficar de fora, para não ver o que os outros vão fazer. O restante escolhe outro para ser o bebê. Este deve se deitar no chão para que seja feito o contorno do seu corpo. Depois, ele se junta aos demais e chamam aquele que foi retirado. O que saiu deve adivinhar a qual corpo aquele contorno pertence. Se acertar, ele pontua e continua em uma nova rodada. Se errar, outro jogador assumirá seu lugar.

Encerramento: vence quem tiver mais pontos.

Disponível em: <https://bit.ly/3pqnlr7>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Yoté

Material utilizado: um tabuleiro com trinta casas (6x5) e 24 marcadores/peças no total, sendo doze de cada cor.

Local de realização: como o jogo é de tabuleiro, pode ser realizado em qualquer lugar, e mesmo que não possua um tabuleiro formal, o mesmo pode ser desenhado até mesmo no chão.

Posição inicial: cada jogador recebe suas doze peças e o tabuleiro se inicia vazio; para que se dê início ao jogo, um dos jogadores coloca uma peça em qualquer lugar do tabuleiro conforme sua estratégia.

Desenvolvimento: o tabuleiro começa vazio. Cada jogador recebe doze peças e, por sua vez, cada jogador pode colocar uma nova peça em um quadrado livre do tabuleiro; ou mover uma peça sua que já esteja no tabuleiro; ou capturar uma peça do adversário. As peças que já estão no tabuleiro de jogo podem ser movimentadas no sentido horizontal ou vertical para um quadrado adjacente livre. Qualquer movimento diagonal é proibido. Uma peça é capturada pulando-se por cima dela, horizontalmente ou verticalmente. Saltos múltiplos em um único movimento são proibidos, mas cada captura permite reter uma segunda peça do adversário, posta em qualquer quadrado do tabuleiro. A captura de uma peça adversária não é obrigatória. Uma peça não pode mover-se de volta para sua posição anterior, com a exceção de uma captura.

Encerramento: o vencedor é aquele que capturou todas as peças do adversário.

Disponível em: <https://bit.ly/3LZJfle>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Terra-mar

Material utilizado: apenas um risco no chão, dividindo-se, assim, de um lado “terra” e do outro lado “mar”.

Local de realização: essa brincadeira pode ser realizada em qualquer lugar que dê para fazer uma linha/marcação grande no chão dividindo os dois lados (terra e mar).

Posição inicial: os jogadores ficam dispostos ao longo da linha no chão sem pisar nela.

Título do jogo: Terra-mar

Desenvolvimento: é escolhido um jogador para dar a voz de comando, que será “mar” ou “terra”. A partir desta ordem, os jogadores darão um salto para o lado correspondente. A voz de comando não obedece a qualquer sequência, o que quer dizer que a ordem “mar”, por exemplo, pode ser dada repetidamente. Por outro lado, os jogadores podem ser enganados pelo “comandante” do jogo, quando este executar um movimento para o lado contrário ao da ordem que deu. Sempre que um jogador se enganar, saltando para o lado errado, ou ficando no mesmo lado em vez de saltar, sai do jogo.

Encerramento: o jogo termina quando fica apenas um participante, que será o vencedor.

Disponível em: <https://bit.ly/3lutJ4W>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Escravos de Jó

Materiais necessários: neste jogo se mostra necessário participantes em uma roda circular e objetos pequenos para que possam ser passados de mão em mão, como por exemplo, uma pedra. Podem ser utilizados instrumentos musicais ou mesmo um rádio, sendo essa uma escolha do aplicador da atividade.

Local de realização: pode ser feito tanto em espaço aberto quanto fechado, mas necessário ser realizada uma roda.

Posição inicial: os integrantes vão estar em círculo, sentados ou em pé, mas de preferência sentados, e com o objeto nas mãos esperando o início da música.

Desenvolvimento (regras): após iniciar a música, os participantes vão movendo o objeto em sentido horário e cada momento da música é um movimento.

Música: “Escravos de Jó jogavam caxangá” (cada participante pega o objeto e passa para o participante da direita simultaneamente, sendo assim, cada jogador deve ter apenas um objeto nas mãos). tira (levantam o objeto para cima)/ põe, (colocam o objeto novamente no chão)/ deixa ficar (apontam com o dedo para o objeto no chão)/ guerreiros com guerreiros (voltam a passar o objeto para a direita)/ fazem zigue, (colocam o objeto na frente do jogador à direita, mas não soltam)/ zigue, (colocam o objeto à frente do jogador à esquerda, mas não soltam) /zág (colocam o objeto à frente do jogador à direita novamente).

Encerramento: o jogo será um jogo de roda, ou seja, torna-se um jogo lúdico sem qualquer competição e tem seu encerramento quando a música acaba, mas se os participantes desejarem continuar, podem começar a cantar novamente a música.

Disponível em: <https://bit.ly/3KZoiFX>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Saltando o feijão

Materiais necessários: serão necessários, no mínimo, três participantes, uma corda e, se acharem necessário, algo mais sólido para amarrarem na ponta da corda para que tenham mais firmeza no giro.

Local de realização: pode ser feito em áreas abertas, quadras, áreas verdes, rua (com a devida segurança) e em vários outros lugares, mas é necessário ter um espaço amplo.

Posição inicial: é escolhido um participante para ser o “balançador”, ou seja, quem irá girar a corda e os outros participantes irão formar um círculo em volta do balançador.

Título do jogo: Saltando o feijão

Desenvolvimento (regras): o jogo começa com o balançador girando a corda em círculo na altura do tornozelo dos participantes, e eles não podem deixar que a corda os acerte. Caso acerte, serão desclassificados.

Encerramento: o jogo termina quando sobrar um participante apenas, que será o vencedor.

Disponível em: <https://bit.ly/3dg8JKp>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Pegue o bastão (Egito)

Material necessário: é necessária uma vara para cada aluno.

Local de realização: quadra.

Posição Inicial: os participantes estarão em um grande círculo, segurando as varas na frente, com uma ponta tocando o chão.

Desenvolvimento: o professor gritará “troca”. Os jogadores deixarão a vara equilibrada e correrão para a próxima à sua direita e tentarão pegar antes que a mesma caia. Se o jogador não conseguir pegar a vara antes que caia, ele sai do jogo com sua vara.

Encerramento do jogo: o último que não deixar a vara cair, vence.

Disponível em: <https://bit.ly/3EeuQwK>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Gutera uriziga (Ruanda)

Materiais necessários: um grande aro (bambolê, roda de bicicleta etc.) e bastões (cabo de vassoura, bambu etc.).

Local de realização: quadra, campo.

Posição inicial: todos os jogadores ficam ombro a ombro em uma linha reta, segurando suas varas.

Desenvolvimento: os participantes devem lançar os bastões no aro e acumular mais pontos. Uma criança é escolhida como líder. O líder rola o aro. Os jogadores tentam jogar as varas através do aro em movimento.

Encerramento: vence quem acumular mais pontos.

Disponível em: <https://bit.ly/3C6UMuk>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Kameshi mpuku ne – o gato e o rato (luba do Congo)

Material necessário: giz comum para lousa (algo para fazer as linhas no chão).

Local de realização: quadra.

Posição inicial: os jogadores se organizam em linhas e colunas iguais (4x4, 5x5 etc.), deixando um espaço de aproximadamente 1 metro entre eles. Em cada linha, as crianças ficam de mãos dadas. A seguir são escolhidas três crianças (o coordenador, o rato e o gato).

Título do jogo: Kameshi mpuku ne – o gato e o rato (Luba do Congo)

Desenvolvimento: para iniciar o jogo, o gato persegue o rato entre as linhas formadas pelos jogadores. Quando o coordenador gritar "parar o rato", os jogadores soltam as mãos do colega da linha e seguram nas mãos dos jogadores da coluna. Isso muda a direção dos corredores. O rato e o gato devem ficar atentos às mudanças constantes entre linhas e colunas.

Encerramento do jogo: o jogo termina quando o rato for pego, ou o tempo limite for atingido.

Disponível em: <https://bit.ly/3e1GSBL>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Negação de imposto (Moçambique)

Material necessário: giz ou corda.

Local de realização: quadra.

Posição inicial: é separado apenas um aluno dos demais.

Desenvolvimento: dois grandes círculos devem ser desenhados no chão a uma distância de aproximadamente 10 m. Os participantes que simbolizam a população ficam em um dos círculos. No outro, permanece um jogador sozinho, que simboliza o "sipaio" (cobrador de imposto). Então, ocorre o seguinte diálogo:

Sipaio: – Meus amigos, venham aqui!

População: – Temos medo!

Sipaio: – Medo do quê?

População: – Do imposto!

Sipaio: – Podem vir, não há problema!

Após esta última frase, os alunos que representam a "população" devem fugir do círculo, enquanto o "sipaio" tenta prendê-los. Os jogadores que não forem tocados poderão refugiar-se no círculo onde, anteriormente, o "cobrador" estava. Este, por sua vez, deverá conduzir os jogadores que pegou para o círculo contrário.

Encerramento do jogo: os participantes que foram pegos passam também a ser "sipaio", ajudando a pegar aqueles que estão livres. Assim, o número de perseguidores vai aumentando ao mesmo tempo que o número de perseguidos diminui. O jogo termina quando todos os jogadores forem capturados.

Disponível em: <https://bit.ly/3xNimK8>. Acesso em: 03 out. 2022.

Título do jogo: Mbube, mbube – "o leão e o empala" (África do Sul)

Material necessário: materiais não são necessários.

Local de realização: quadra.

Posição inicial: são separados dois alunos dos demais.

Desenvolvimento: todos os participantes formam um círculo. Dois começam a brincadeira, um representando o leão e outro o empala. O leão deve caçar o empala em um minuto, ziguezagueando entre os demais participantes enquanto grita: "Mbube! Mbube!".

Título do jogo: Mbube, mbube – “o leão e o impala” (África do Sul)

Encerramento do jogo: caso o predador não consiga pegar sua presa no tempo determinado, irá compor o círculo com os demais companheiros, e o grupo deve eleger um novo leão. Se o leão conseguir pegar o empala, ele escolhe um outro colega para ser o fugitivo.

Disponível em: <https://bit.ly/3rvWRfC>. Acesso em: 03 out. 2022.

Referências

MARANHÃO, F. **Jogos africanos e afro-brasileiros nas aulas de educação física: processos educativos das relações étnicas raciais.** Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2009.

PEREIRA, A. A.; GONÇALVES JÚNIOR, L.; SILVA, P., B. G. Jogos africanos e afro-brasileiros no contexto das aulas de educação física. *In:* Congresso da Association Internationale pour la Recherche Interculturelle (ARIC): diálogos interculturais: descolonizar o saber e o poder, 12., 2009, Florianópolis. **Anais[...]** Florianópolis: UFSC, 2009.

RAMOS, M. C. A. L.; WEIDUSCHAT, I. **Jogar e brincar:** representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade. Monografia (Aperfeiçoamento/Especialização em Psicopedagogia) – Associação Educacional Leonardo da Vinci (ASSELVI) – Instituto Catarinense de Pós-Graduação (ICPG). Disponível em: <https://bit.ly/3xXjKtX>. Acesso em: 03 out. 2022.

TRINQUINALIA, C. S.; SOUZA, C. R. T. O jogo e a brincadeira nas aulas de Educação Física: possibilidade de intervenção. *In:* PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, 2010. Curitiba: SEED/PR, 2010. v. 1. (Cadernos PDE). Disponível em: <https://bit.ly/3piYCdD>. Acesso em: 03 out. 2022.

